

---

**Ano Letivo** 2019-20

---

**Unidade Curricular** ANIMAÇÃO III

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 16701055

---

**Área Científica** ANIMAÇÃO

---

**Sigla**

---

**Línguas de Aprendizagem**

Língua portuguesa. A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos externos em mobilidade erasmus.

---

**Modalidade de ensino**

Realização de exercícios de animação sob orientação teórica e metodológica. Análise crítica e acompanhamento dos trabalhos realizados.

---

**Docente Responsável**

Sara Naves Nunes de Assunção Sousa

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S1	15T; 30TP	168	6

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

#### Precedências

Sem precedências

#### Conhecimentos Prévios recomendados

Desenho expressivo.

#### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Esta unidade curricular pretende dotar os alunos com conhecimentos teóricos, técnicos e metodológicos que lhes permitam ser capazes de pensar e desenhar formas (volumes) em movimento de acordo com comportamentos físicos e dramáticos, usando técnicas de animação baseadas nos 12 princípios da animação.

#### Conteúdos programáticos

Desenho e animação de formas abstratas e do corpo humano com respeito às características físicas e psicológicas inerentes de uma personagem tendo como referência directa os 12 princípios da animação.

Timing;

Acting com sincronização (labial, efeitos, música);

Processamento de animação vectorial e tradicional com base em efeitos sonoros, música e voz;

Realização da Carta de Rodagem como base para os exercícios;

Análise e interpretação livre do som e das suas características com base na imagem animada;

Introdução à técnica de sincronização labial;

Introdução aos princípios de atuação e performance da figura humana como apoio à sincronização labial;

Consolidação dos princípios básicos da animação.

---

### **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

Os conteúdos programáticos foram selecionados de acordo com conceitos e com metodologias comprovadas, a fim de educar a sensibilidade e de guiar a capacidade de análise e de execução gráfica dos futuros animadores ainda em formação.

---

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Realização de exercícios apoiados por orientação teórica e metodológica;

Visionamento e análise de documentos audiovisuais; Realização de trabalhos individuais e em grupo; Acompanhamento personalizado dos alunos em aula.

---

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

A realização regular de exercícios práticos de desenho, animação tradicional e a análise do movimento de pessoas, animais ou formas abstratas, em técnicas de desenho expressivo e com o objectivo de representar atitude e movimento num corpo, contribuem para a aquisição das competências pretendidas, de acordo com as referências e com a experiência acumulada na formação de animadores.

---

### **Bibliografia principal**

Beiman, Nancy (2010). *Animated Performance*, Switzerland: AVA Publishing SA  
Hooks, Ed (2011). *Acting for Animators*, Taylor & Francis, Inc.  
Muybridge, E. (2010). *The Human and Animal Locomotion Photographs*. Taschen. Adam, H.  
Mattesi, Michael D. (2006). *Force: Dinamic Life Drawing for Animators*, EUA: Elsevier.  
Stanchfield, Walt (2009). *Drawn to Life: 20 Years of Disney Masterclasses*, EUA: Elsevier.  
Wells, Paul. (2006) *The Fundamentals of Animation*, Switzerland: AVA Publishing SA.  
Wells, Paul. (2009) *Basics Animation: Drawing for Animation*, Switzerland: AVA Publishing SA  
Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, London: Faber & Faber Ltd.  
Goldberg, Eric (2008). *Character Animation Crash Course*. Silman-James Press  
Halas, J., Whitaker, H. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press

**Academic Year** 2019-20

**Course unit** ANIMAÇÃO III

**Courses** MOVING IMAGE (1st Cycle)

**Faculty / School** SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

**Main Scientific Area** ANIMAÇÃO

**Acronym**

**Language of instruction**  
Portuguese.  
English may be used in the presence of external students on erasmus mobility.

**Teaching/Learning modality**  
Drawing exercises under theoretical and methodological guidance. Critical analysis and follow-up of the work carried out.

**Coordinating teacher** Sara Naves Nunes de Assunção Sousa

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sara Naves Nunes de Assunção Sousa	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

#### Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	30	0	0	0	0	0	0	168

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

#### Pre-requisites

no pre-requisites

#### Prior knowledge and skills

Drawings skills towards general expression.

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

This curricular unit aims to provide students with theoretical, technical and methodological knowledge that enables them to be able to think and draw shapes (volumes) in movement according to physical and dramatic behaviours, using animation techniques based on the 12 principles of animation.

#### Syllabus

Drawing and animation of abstract shapes and the human body with respect to its physical and psychological characteristics having as a direct reference the 12 principles of animation.

Timing;  
Acting with Lip Sync (lips, effects, music);

Processing vectorial and traditional animation based on special effects, music and voice;

Creation of an exposure sheet as a base for the exercises;  
Free analysis and interpretation of sound and its characteristics based on the animated image;

Introduction to the technique of Lip Sync;  
Introduction of the principles of acting and human performance with the help of Lip Sync;

Consolidation of the basic principles of animation.

#### Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The contents were selected according to concepts and proven methodologies, in order to educate the visual sensibility and to guide analysis and graphical skills of future animators still in training.

### **Teaching methodologies (including evaluation)**

Making of exercises supported by theoretical and methodological orientation;

Observation and analysis of visual documents; Making of individual and group exercises; Personalised monitoring of the students in class.

---

### **Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes**

The regular holding of practical drawing and animation exercises and the analysis of the movement of people, animals or abstract shapes, by using techniques of expressive drawing with the purpose of representing attitude and movement in a body, contribute to the acquisition of the expected skills, according to the references and to the accumulated experience in the training of animators.

---

### **Main Bibliography**

- Beiman, Nancy (2010). *Animated Performance*, Switzerland: AVA Publishing SA
- Hooks, Ed (2011). *Acting for Animators*, Taylor & Francis, Inc.
- Muybridge, E. (2010). *The Human and Animal Locomotion Photographs*. Taschen. Adam, H.
- Mattesi, Michael D. (2006). *Force: Dinamic Life Drawing for Animators*, EUA: Elsevier.
- Stanchfield, Walt (2009). *Drawn to Life: 20 Years of Disney Masterclasses*, EUA: Elsevier.
- Wells, Paul. (2006) *The Fundamentals of Animation*, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Wells, Paul. (2009) *Basics Animation: Drawing for Animation*, Switzerland: AVA Publishing SA
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, London: Faber & Faber Ltd.
- Goldberg, Eric (2008). *Character Animation Crash Course*. Silman-James Press
- Halas, J., Whitaker, H. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press